ffgolf

DRAPEAUX
Tests fédéraux

















www.ffgolf.org

Les DRAPEAUX de COULEURS



3 trous d'une longueur totale
comprise entre 120 m et 180 m
Parcours accompagné





4 trous d'une longueur totale
comprise entre 400 m et 600 m
Pas d'exigence de score

Connaissances d'accompagnement



Habitudes physiques

Règles

Equipement

Habiletés mentales

Savoirs techniques

Etiquette

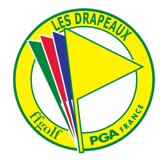
Etiquette +

Gestion des scores

Culture golf



6 trous d'une longueur totale comprise
entre 600 m et 800 m
Course au drapeau : 48 coups



9 trous d'une longueur totale
comprise entre 1 100 m et 1 300 m
Course au drapeau : 54 coups



9 trous d'une longueur totale
comprise entre 1 100 m et 1 300 m
Course au drapeau : 45 coups





Les DRAPEAUX ?

C'EST FACILE à organiser !



Un unique «Carnet du jeune golfeur» individuel

Il est complété par le joueur au fur et à mesure de ses apprentissages et validé par l'éducateur professionnel

Un seul parcours permanent de 3, 4, 6 ou 9 trous, aménagé à partir du parcours standard

Il se joue dans le même temps de jeu qu'un groupe d'adultes
Il est accessible aux enfants accompagnés

Des passages de tests parcours réguliers

de quelques parties de 2 joueurs accompagnées chacune par un adulte, si possible en dehors des séquences Ecole de Golf

Un simple clic sur Extranet club pour l'enregistrement



Drapeau vert

Délivré avec le **Carnet du jeune golfeur.**

Connaissances d'accompagnement

★ **Habitudes physiques**	Utiliser des chaussures adaptées
★ **Règles**	Balle frappée, pas poussée
★ **Etiquette**	Repérer le danger du club et respecter la ligne de jeu
★ **Etiquette +**	Eviter de courir sur les greens, contourner les bunkers en dehors des besoins du jeu
★ **Gestion des scores**	Un seul joue à la fois, les autres attendent
★ **Culture golf**	Le GREEN : zone spécifique
★ **Savoirs techniques**	Le club : sa surface de frappe, sa logique d'utilisation
★ **Habiletés mentales**	Le but du jeu c'est la cible ; la balle est le moyen d'atteindre la cible… grâce au club !

Parcours

Jouer 3 trous de 30 m à 60 m chacun, avec jeu sur les greens, de façon encadrée

Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu

Découverte des caractéristiques du jeu de golf :

Marche à allure « sportive »

Pratiqué dans le calme d'un environnement spécifique :

Fairways Roughs Greens Obstacles d'eau et de sable (bunkers)



Drapeau rouge



Connaissances d'accompagnement

Habitudes physiques	3 exercices simples d'échauffement des articulations
Règles	Jouer la balle là ou elle repose ; zone de départ ; « air shot »
Etiquette	Se placer au départ en miroir
Equipement	Utiliser des vêtements et des accessoires permettant de se mouvoir en toute liberté
Etiquette +	Quand un joueur est à l'adresse, l'entourage immédiat est immobile et silencieux : on fait la « momie »
Gestion des scores	Compter tout haut jusqu'au contrat fixé pour savoir quand relever sa balle
Culture golf	Identifier les différentes parties d'un trou
Savoirs techniques	Faire rouler ou faire voler : il faut avoir identifié la situation pour pouvoir choisir
Habiletés mentales	Etablir une relation avec la cible avant de jouer



Drapeau rouge



Parcours test de 4 trous

Longueur totale comprise entre 400 m et 600 m

2 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)
1 trou moyen (aux alentours du repère des 135 m)
1 trou long (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

✓ Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu

✓ 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois

✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours



Formule CONTRE PAR
Pas d'exigence de score



Drapeau bleu

Connaissances d'accompagnement

Habitudes physiques	Echauffement dynamique avant parcours
Règles	Balle au repos déplacée ; balle déviée
Etiquette	En cas de danger, crier « BAAAALLE »; savoir placer son chariot durant le jeu
Equipement	Tenue vestimentaire adaptée aux conditions météo
Etiquette +	A la fin de la partie, remercier et saluer les partenaires de jeu (casquette ôtée pour les garçons)
Gestion des scores	Compter les coups de pénalité, les air shots
Culture golf	Utiliser le vocabulaire courant du golf
Savoirs techniques	Créer de la vitesse grâce à un grip adapté
Habiletés mentales	Repérer les zones de jeu « vertes » et « rouges » (zones de sécurité et zones de danger)







Drapeau bleu

Parcours test de 6 trous

Longueur totale comprise entre 600 m et 800 m

2 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)
2 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)
2 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

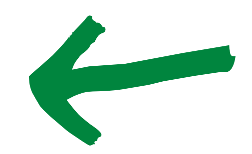
- ✓ Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours

COURSE AU DRAPEAU
Capital : 48 coups



Drapeau jaune

Connaissances d'accompagnement



★ **Habitudes physiques**	Se préparer au jeu du premier trou
★ **Règles**	Connaître la couleur des piquets, les 2 formes de jeu
★ **Etiquette**	Relève-pitch et marqueur en poche : savoir les utiliser !
★ **Equipement**	Chaussures de golf et clubs adaptés
★ **Etiquette +**	Tenue adaptée conforme au règlement du club
★ **Gestion des scores**	Marquer son score sur sa carte
★ **Culture golf**	Préférer les tees en bois aux tees en plastique (ne pas les laisser traîner)
★ **Savoirs techniques**	« Cercle du swing » en relation avec la cible
★ **Habiletés mentales**	Routine de visualisation et d'alignement au putting



Drapeau jaune



Parcours test de 9 trous

Longueur totale comprise entre 1100 m et 1300 m

3 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)
3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)
3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 (ou 3) joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ Bois obligatoire au départ des 3 trous les plus longs
- ✓ Chariot individuel adapté ou sac à bretelle double très léger ; 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours

COURSE AU DRAPEAU
Capital : 54 coups



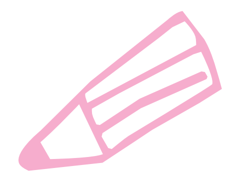
Drapeau blanc

Connaissances d'accompagnement

★ **Habitudes physiques**	Echauffement dynamique avant parcours et étirements après parcours
★ **Règles**	Balles Hors Limites, balle perdue, jouer dans un obstacle, savoir se dégager d'un obstacle d'eau
★ **Etiquette**	Maîtriser le jeu sur le green (ligne de putt, ombre, gêne visuelle...), dans un obstacle
★ **Equipement**	Avoir de quoi boire et manger dans son sac
★ **Etiquette +**	Accepter un mauvais coup sans être grossier ni faire de gestes dangereux
★ **Gestion des scores**	Se remémorer ses coups des 2 ou 3 trous précédents
★ **Culture golf**	Différences Match Play/Stroke Play et incidences en cas d'infraction
★ **Savoirs techniques**	Les lois mécaniques de l'impact
★ **Habiletés mentales**	Routine de préparation sur les mises en jeu



Drapeau blanc



Parcours test de 9 trous

Longueur totale comprise entre 1 100 m et 1 300 m

3 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)
3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)
3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 (ou 3) joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ Bois obligatoire aux départs des 3 trous les plus longs
- ✓ Chariot individuel adapté ou sac à bretelle double très léger ; 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours

COURSE AU DRAPEAU
Capital : 45 coups

Enregistrement

des DRAPEAUX de COULEURS

Les drapeaux de couleurs sont un outil de formation à l'attention des débutants. Ils permettent de baliser l'apprentissage jusqu'à l'acquisition d'un premier niveau d'index.

C'est pourquoi, l'enregistrement d'un DRAPEAU de couleur est strictement réservé aux licenciés possédant un index supérieur à 45, le jour de l'enregistrement.

Tous les DRAPEAUX de couleur précédemment enregistrés avec des index inférieurs à 45 sont supprimés. Seuls subsistent à l'affichage, les drapeaux de couleur qui ont été obtenus avec un index supérieur à 44.











Les DRAPEAUX de MÉTAL





Bronze

Autonomie sur grands parcours « extérieurs »

9 trous joués « vite » sur parcours standard (R5, R4, R3)

Evaluation du comportement sur 3 trous minimum

Objectif : respect du Parcours, des Autres joueurs, du Rythme de jeu



Attribués par l'Ecole de Golf



Argent

Index 36,0 confirmé par un test de connaissance des règles





Or

Index 24,0 (garçons) 26,0 (filles) confirmé par une performance en Stroke Play (SSJ + 30 G; + 32 F)

Dossier personnel de 4 pages minimum sur un sujet au choix (entraînement, trajectoires, technique, histoire, règles...)

Attribué par le Comité Départemental

Attribué avant 16 ans et valable jusqu'à 18 ans révolus

La ffgolf recommande que le DRAPEAU D'OR permette un accès privilégié aux parcours du département



Drapeau de bronze

9 trous sur parcours standard (départs repères 3, 4 ou 5 minimum) joués à allure « normale » (temps de jeu du parcours pour un groupe d'adultes experts).
Evaluation du comportement sur 3 trous minimum.
Atteste de la capacité à jouer en autonomie sur parcours « extérieurs ».

Critères d'un comportement « exemplaire »	
Départ	Anticipe ; se tient prêt ; marque ou joue en fonction du tour de jeu
Préparation	Utilise, en silence, temps et angles morts ; est prêt à jouer quand vient son tour ; placé en SECURITE
Démarrage	Démarre alors que la dernière balle du groupe est encore en mouvement ; SECURITE maîtrisée
Swings d'essai	N'en fait qu'un ou deux, au bon moment, sans arracher d'herbe
Divots	Réparer les dégâts fait partie de ses routines de joueur
Allure de marche	Marche à allure dynamique ; alterne jeu groupé et jeu déployé
Repérage	Prend des repères ; y va sans gêner les autres, EN SECURITE
Jeu des autres	Après avoir repéré sa balle ou joué EN SECURITE, participe aux recherches
Recherche d'une balle	Cherche juste le temps qu'il faut pour ne pas retarder le jeu
Matériel de jeu	A portée de main, dans le sens de la marche ; évite les déplacements inutiles
Déplacements, sécurité	Prend en compte la position des balles et des autres ; crie BALLE en cas de danger
Ratissage des bunkers	Fait un minimum de traces de pas puis procède avec économie, efficacité et rapidité
Chariot vers un green	Utilise le temps libre et les angles morts sans gêner
Impact de balle	Le recherche et en relève un ou deux par réflexe quel que soit leur emplacement
Lignes de putt	Les respecte avec aisance ; sait quand il faut jouer le dernier putt
Drapeau	Le prend en charge ou le retire ; le reprend quand il finit le trou en premier
Du green au tee suivant	Le trou terminé, gagne sans hésitation le départ du trou suivant avec son groupe
Politesse	Rate des coups sans être grossier ni faire de gestes dangereux
Courtoisie	Apprécie les bons coups réalisés par un autre joueur et le lui dit
	La partie terminée, remercie et salue ses partenaires de jeu, casquette ôtée (garçon)



Drapeau d'argent

Conditions d'acquisition



Préalable obligatoire au Drapeau d'or

INDEX 36,0 validé par le club

Une partie pratique sur le terrain pour montrer comment continuer le jeu sans être disqualifié dans les situations courantes liées aux règles ci-dessous

Un test diaporama de 20 questions portant sur les règles citées ci-dessous

(N.B. : 2 erreurs maximum permises)

- Balle en jeu après avoir été droppée
- Balle Hors Limites, balle perdue
- Balle reposant dans un obstacle d'eau
- Balle dans un terrain en conditions anormales
- Interférence due à une obstruction
- Jouer dans un obstacle

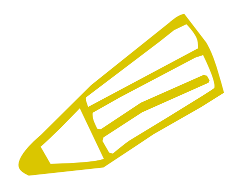
- Balle au repos déplacée par :
  - le joueur, son matériel, son cadet
  - un adversaire
  - un élément extérieur
  - le vent, l'eau

- Balle en mouvement déviée par :
  - le joueur, son matériel, son cadet
  - un adversaire
  - un élément extérieur



Drapeau d'Or

Conditions d'acquisition



INDEX 24,0 (26,0 pour les filles)

Prérequis obligatoire

Réussite au test de règles du drapeau d'ARGENT

Présentation au Comité Départemental de l'historique de handicap et du détail d'une performance en Stroke Play inférieure ou égale à 30 pour les garçons et 32 pour les filles (score brut - SSJ)

Sur un parcours répondant aux consignes de la Direction Sportive, par rapport à la catégorie d'âge

Présentation d'un DOSSIER PERSONNEL de 4 pages minimum sur un sujet golfique au choix, à mettre en place avec l'éducateur professionnel

Attribué par le Comité Départemental en relation avec le délégué régional de PGA France, il est enregistré sur extranet par le président du CD à partir de son profil personnel.

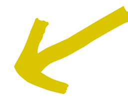
Obtenu avant 16 ans et valable jusqu'à 18 ans révolus, le DRAPEAU D'OR devrait permettre un accès privilégié aux parcours du département

Quelques exemples de thèmes de dossier

★ Histoire :

- ton club, un club de ton choix ;
- un grand tournoi masculin ou féminin, individuel ou par équipes ; amateur ou professionnel ;
- les championnes et champions français (amateurs ou professionnels) ; le golf en France, en Europe, dans le monde… **La Ryder Cup…**
- l'histoire, l'évolution du matériel.

★ Technique :



- un coup, une situation, un compartiment du jeu ;
- la préparation physique, mentale ;
- la reconnaissance du parcours.

★ Architecture :

- la construction d'un green ;
- la préparation en vue d'une épreuve ;
- ton parcours ;
- les différents types de parcours ;
- un ou des parcours historiques.

★ Règles :

- les règles fondamentales ;
- l'évolution d'une règle ;
- une règle et ses procédures ;
- un cas de règle surprenant.

Consignes d'organisation



Mise en place du parcours

- Respecter les fourchettes de longueurs totales maximales, et sur chaque trou, la différence filles/garçons suivant le tableau ci-dessous (10 % d'écart environ).

Longueurs recommandées pour l'élaboration des parcours DRAPEAUX NB : toujours tenir compte de l'emplacement des difficultés à franchir			
Trous	Courts	Moyens	Longs
Garçons	- de 91 m	de 92 m à 165 m	de 166 m à 220 m
Filles	- de 82 m	de 83 m à 145 m	de 146 m à 210 m

- Chaque groupe doit obligatoirement être suivi par un golfeur expérimenté qui marque les scores et veille au respect des règles.

- Chaque jeune a 5 clubs maximum, dont un bois, et si possible un chariot adapté à sa taille ou un sac à bretelle double LEGER.

- Le rythme de jeu est celui du parcours standard sur lequel se déroule le test, tel que joué par un groupe de 3 joueurs expérimentés ; il n'y a pas d'aménagement du temps de jeu ; le test peut donc se dérouler dans le cadre de la pratique normale (départs membres ou/et visiteurs).

Le carnet du jeune Golfeur

★ C'est le jeune qui coche les cases. Il le remplit niveau après niveau en relation directe avec son éducateur. Chaque compétence lui est expliquée, démontrée, commentée, pour être apprise. Lorsque le jeune maîtrise une compétence du DRAPEAU à obtenir, il coche la case correspondante en accord avec son éducateur.

★ Quand passer le parcours test ?

Lorsque le joueur a rempli toutes les cases du niveau de DRAPEAU souhaité (compétences validées par l'éducateur).

★ Comment ?

Chaque groupe est obligatoirement suivi par un joueur expérimenté qui marque les scores et veille au respect des règles ; d'où la nécessité de la présence des ANIMATEURS SPORTIFS BÉNÉVOLES DE CLUB (ASBC).

Après réussite, l'éducateur professionnel tamponne et signe le carnet ; le club enregistre le DRAPEAU sur extranet et donne le timbre correspondant au DRAPEAU obtenu.
Le jeune peut alors se procurer le pin's en le commandant à son club.
L'année suivante, le niveau du plus haut DRAPEAU obtenu sera indiqué sur la licence.

Tableau récapitulatif des drapeaux

DRAPEAU	Conn. d'accom-pagne-ment	Nb trous de long variée Cf. tableau des PARS	Critères de réussite	Catégorie	Sexe	Longueur totale des parcours en mètres
Vert	x	3	Parcours accompagné, pas de score exigé			120-180
Rouge	x	4	Pas de score exigé (CONTRE PAR)		-10 pour les filles	400-600
Bleu	x	6	Course au drapeau « capital » de 48 coups			600-800
Jaune	x	9	Course au drapeau « capital » de 54 coups			1100-1300
Blanc	x	9	Course au drapeau « capital » de 45 coups			1100-1300
Bronze	x	9 minimum	9 trous critères carte verte (= respect des critères de comportement PAR de l'étiquette = PARETIQUETTE) sur grand parcours Sans exigence de score (CONTRE PAR) A allure de jeu conforme au rythme de jeu du parcours en partie de 3 joueurs	Poussins	F	Repère 5
					G	Repère 5
				Benjamins	F	Repère 5
					G	Repère 4
				Minimes	F	Repère 5
					G	Repère 3
Argent	x	18	Index 36,0 confirmé par un test règles écrit (diaporama type Code de la route)			
OR Délivré par le Comité Départemental sur présentation d'un dossier personnel	x	18	Filles index 26,0 confirmé par une perf. en Stroke Play (SSJ + 32)	obtenu avant 16 ans, valide jusqu'à 18 ans révolus	F	Longueur selon la catégorie d'âge
			Garçons index 24,0 confirmé par une perf. en Stroke Play (SSJ + 30)		G	

Mise en Jeu

✶ Bois obligatoire, tee autorisé

✶ Porter la balle le plus loin possible sur un fairway de 30 m de large • Cœfficient = distance réalisée / âge du joueur

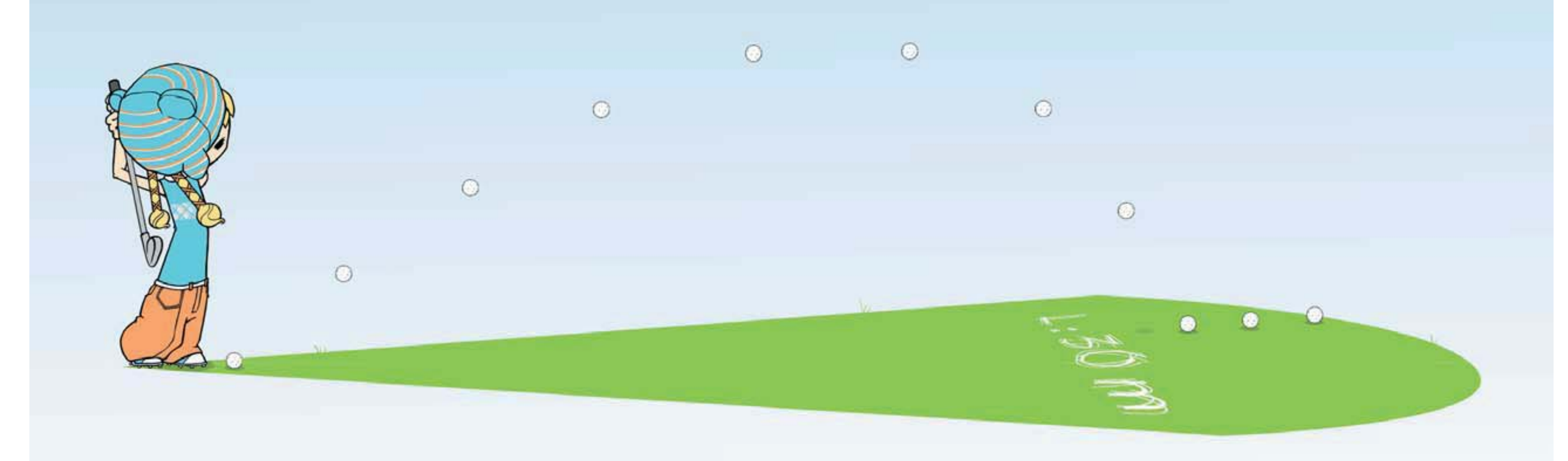
✶ Objectif : obtenir le plus grand nombre possible

Coup de progression dans le rough

✶ Balle dans rough (hauteur du rough comprise entre 4 et 6 cm)

✶ Porter la balle le plus loin possible sur un fairway de 30 m de large • Cœfficient = distance réalisée / âge du joueur

✶ Objectif : obtenir le plus grand nombre possible



Putting Long

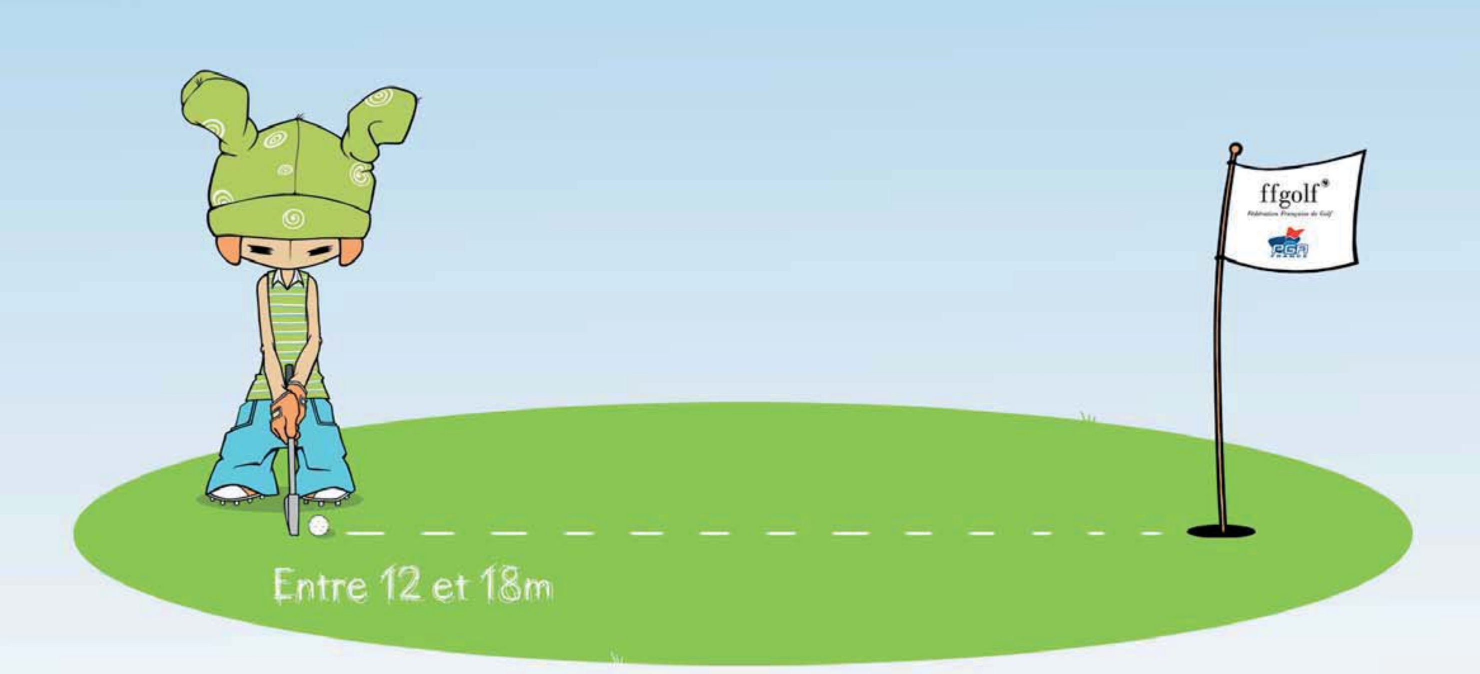
1er Niveau :

★ Réussir le plus grand nombre de fois possible 3 putts ou moins de suite

2éme Niveau :

★ Réussir le plus grand nombre de fois possible 2 putts ou moins de suite

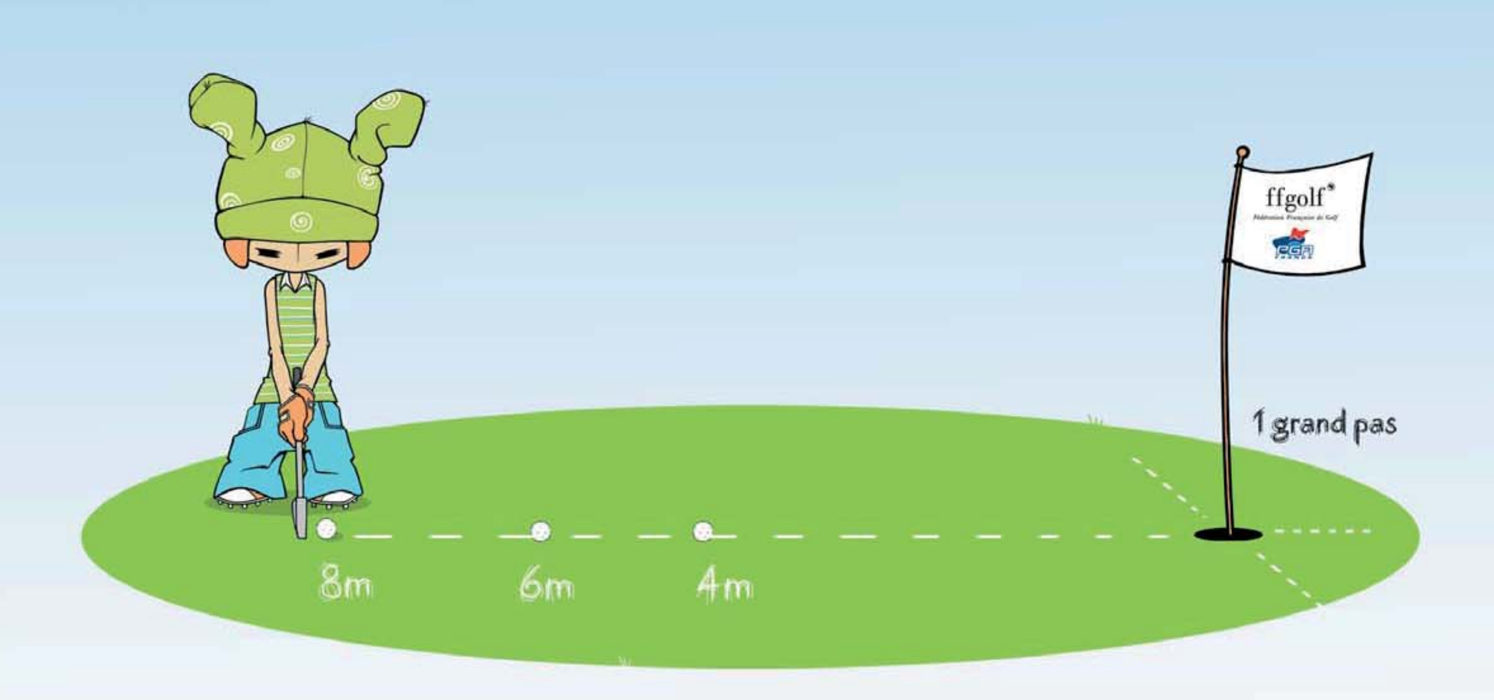
★ Changement d'emplacement obligatoire entre chaque putt



Putt sur distance intermédiaire

★ Réussir la plus grande série possible de 2 putts au moins 2 fois de suite

★ Changement d'emplacement obligatoire entre chaque putt
La balle doit obligatoirement dépasser le trou pour autoriser le putt suivant



Putting Court

★ Réussir la plus grande série de putts de suite à partir de 4 positions différentes autour du trou



★ Changement d'emplacement et de distance obligatoire entre chaque putt

★ Réussir la plus grande série possible de putts à 1,8m

Approches

★ Club au choix

★ Réussir le plus grand nombre de fois de suite 3 coups ou moins

15-20 pas

4 pas

★ Club au choix

★ Réussir le plus grand nombre de fois de suite 3 coups ou moins dans chaque situation



Sortie de bunker

1er niveau :

✶ Bunker avec petite butte
Balle placée sur partie plane

✶ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite

2e niveau :

✶ Bunker avec butte
Balle placée sur partie plane

✶ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite et les arrêter sur le green (rayon de 10 pas autour du drapeau)

3e niveau :

✶ Bunker avec butte
Balle placée sur partie plane

✶ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite et les arrêter sur le green (rayon de 10 pas autour du drapeau)

4e niveau :

✶ Bunker avec butte

✶ Réussir à faire le plus de fois possible à la suite 3 coups de moins



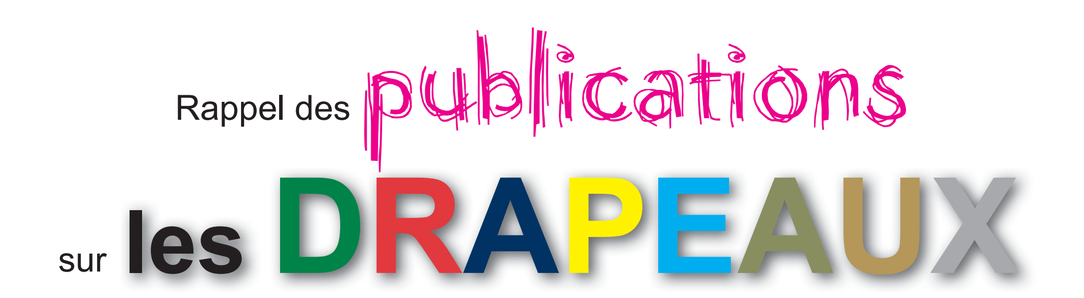
Des DRAPEAUX
vers l'index

● La possibilité d'obtenir un premier **index 53,0** à partir d'une performance sur parcours configuré DRAPEAUX a été validée par la commission règlement et Handicapping (cf.CR réunion du 22 juin 2010).

● Cette obtention est réservée
- **aux jeunes de moins de 13 ans**
- **titulaires du Drapeau BLANC enregistré**
- **ayant réalisé un score de 45 maximum sur parcours configuré DRAPEAUX**
- **au cours d'une épreuve départementale officielle inscrite au calendrier des animations sportives des moins de 13 ans**
- **dans une partie obligatoirement accompagnée** (cf «fiche suiveur de partie»)

● L'enregistrement de l'index 53,0 est confié à la Commission Sportive
- Du club de licence du joueur
- Qui le validera sur extranet club (rubrique descente/remontée index)
- Sur demande du responsable jeunes **du CD** (ou de la **Ligue** lorsqu'il n'y a pas de CD)
  - **Par mail adressé à la Commission Sportive du club** précisant : nom, prénom, N°licence du joueur, date, lieu, score réalisé, nom du suiveur
  - **Avec copie du mail au responsable jeunes de la Ligue**

Octobre 2010 - La Commission Jeunes



- Fiche d'évaluation du comportement
- Fiches réponses questionnaire drapeaux
- Carnet du Jeune Golfeur *(voir p. 2 + 19)*
- Carte de score
- Drapeaux mode d'emploi

Également :

- Passeport Drapeau Vert
- Tableau Récapitulatif Drapeaux

...

Les Clubs affiliés ffgolf peuvent passer la commande des ouvrages ffgolf via Extranet : xnet.ffgolf.org



Grâce à la candidature menée par la ffgolf, le 17 mai 2011 la France obtenait pour la première fois l'accueil de la Ryder Cup.

Êtes-vous incollable sur cette grande compétition ? N'attendez plus et testez vos connaissances grâce au quiz ci-dessous.

1 • La Ryder Cup a été créée par Samuel Ryder, un marchand de grains anglais, sa première édition s'est déroulée aux États-Unis, au Worchester Country Club dans le Massachusetts en :
A - 1927
B - 1928
C - 1929
D - 1930

2 • En quelle année la Ryder Cup sera t'elle disputée au Golf National à Saint-Quentin-en-Yvelines ?
A - 2014
B - 2016
C - 2018
D - 2020

3 • La Ryder Cup est une compétition par équipes. Combien d'équipes de golf la Ryder Cup oppose-t-elle ?
A - 2
B - 3
C - 4
D - 5

4 • Depuis 1979, la Ryder Cup oppose :
A - Les États-Unis à la Grande-Bretagne
B - Les États-Unis à la Grande-Bretagne et l'Irlande
C - Les États-Unis à l'Europe

5 • De combien de joueurs une équipe de Ryder Cup est-elle composée ?
A - 6
B - 8
C - 10
D - 12

6 • La Ryder Cup se dispute tous les :
A - ans
B - 2 ans
C - 4 ans
D - 6 ans

7 • Chaque équipe compte un capitaine qui est toujours :
A - Un amateur
B - Un ancien joueur de Ryder Cup
C - Un joueur du Top 50 mondial
D - Désigné par les joueurs

8 • Sous quelle forme de jeu la Ryder Cup est-elle disputée?
A - Match play
B - Stroke play
C - Contre Par
D - Stableford

9 • Quels sont les 3 types de match joués lors de la Ryder Cup ?
A - Greensome
B - Foursome
C - Quatre balles
D - Simple
E - Scramble

10 • La compétition se déroule sur 3 jours. Les deux premiers jours sont consacrés aux matchs de double et le troisième est réservé aux simples. Au total, combien de matchs sont disputés ?
A - 20
B - 24
C - 28
D - 30

11 • L'équipe vainqueur est celle dont le score atteint ou dépasse :
A - 10,5
B - 12,5
C - 14,5
D - 15,5

12 • Les premiers joueurs du continent à jouer pour l'Europe étaient :
A - Français
B - Espagnols
C - Allemands
D - Italiens

13 • À l'issue de 39 confrontations combien de victoires totalisent les États Unis en 2012 :
A - 16
B - 25
C - 29
D - 32

14 • Les plus grands joueurs ont participé et participent à la Ryder Cup : Jack Nicklaus, Arnold Palmer, Lee Trevino, Severiano Ballesteros, Nick Faldo, Sergio Gracia, Phil Mickelson et Tiger Woods… Deux français ont joué la Ryder Cup, de qui s'agit-il ?
A - Arnaud Massy
B - Jean Garaïalde
C - Jean Van de Velde
D - Thomas Levet

15 • Deux français ont joué la Ryder Cup, lequel comptait parmi l'équipe vainqueur en 2004 ?
A - Arnaud Massy
B - Jean Garaïalde
C - Jean Van de Velde
D - Thomas Levet

16 • La Ryder Cup 2018 se disputera au Golf National à Saint-Quentin en Yvelines, sur le parcours de l'Albatros. Le golf National a été inauguré en :
A - 1928
B - 1946
C - 1983
D - 1990

17 • Le parcours du Golf National à été dessiné par :
A - Salvador Dali
B - Jack Nicklaus
C - Robert Trent Jones
D - Hubert Chesneau

18 • Quelle grande compétition internationale masculine est disputée chaque année au Golf National sur le parcours de l'Albatros ?
A - L'Alstom Masters
B - L'Alstom Omnium de France
C - L'alstom Open de France
D - Le Trophée Alstom

19 • En 2010, combien de spectateurs au total ont assisté à la Ryder Cup disputée au Pays de Galles durant les 5 jours d'entraînement et de compétition ?
A - 100 000
B - 150 000
C - 200 000
D - 250 000

20 • Quel est le nom du capitaine de l'équipe européenne vainqueur de l'édition 2012 de la Ryder Cup à Médinah ?
A - Rory McIlroy
B - Luke Donald
C - Martin Kaymer
D - José Maria Olazabal

Réponses

1 - A	11 - C
2 - C	12 - B
3 - A	13 - B
4 - C	14 - C/D
5 - D	15 - C/D
6 - B	16 - D
7 - B	17 - D
8 - A	18 - C
9 - B/C/D	19 - D
10 - C	20 - D

La ffgolf® et les écoles de golf

Fondée en 1912 sous l'appellation d'Union des golfs de France, la Fédération française de golf est une association de loi 1901 déclarée d'utilité publique le 9 avril 1975 et agréée par le Ministère des sports.

À l'époque, dans les clubs privés associatifs, des écoles de golf forment les enfants des membres. Grâce à l'enthousiasme et l'efficacité de professionnels réputés l'élite du golf français sera issue de ces formations.

Début des années 80 : le développement du golf avec, entre autres, la **création de golfs publics** s'accompagne de la mise en place de la **Direction Technique Nationale** de la ffgolf.
Elle organise la formation des brevetés d'État, apportant ainsi un souffle nouveau dans ce domaine. Les futurs diplômés sont sensibilisés à l'enseignement collectif et à l'approche du golf chez les jeunes.

1994 : création des tests pour enfants «**les drapeaux**» par Philippe Orio, pro à Saint-Étienne et Bruno Pardi, élève moniteur au centre de formation du CREPS de Vichy ;

1995 : édition du livre «**le golf un jeu d'enfants**» sous la direction de Jean-Étienne Lafitte. On y trouve, dans les tests du «golf par étapes», les principaux contenus des futurs **drapeaux ffgolf / PGA**.

1998 : lancement des **O.P.E.N.**, tests d'entraînement fondés sur la maîtrise des trajectoires.

2000 : désignation d'une **Commission golf scolaire, universitaire.**

2002 : élaboration, par un groupe de travail composé de professionnels, des bases d'une **Charte école de golf ffgolf / PGA.**

2007 : campagne de signature de la «**Charte écoles de golf ffgolf**» ; conception d'une «**mallette école de golf**».

2008 : définition par la ffgolf des nouveaux contenus **des drapeaux** avec une filière enrichie des **drapeaux de métal** qui permettent d'accompagner le jeune sportif durant toute sa formation initiale et, à l'autre bout de la chaîne, naissance du **drapeau vert**, première marche vers les nouveaux drapeaux.

2009 : la **Commission jeunes scolaires universitaires** devient une commission à part entière. Présidée par Jacques Fromont, elle structure le plan départemental de développement du golf scolaire (78 conventions signées en 2012) et l'organisation des écoles de golf grâce à la Charte nationale qui regroupe aujourd'hui près de 300 écoles de golf**.**
Elle assure la promotion de la pratique sportive des moins de 13 ans en s'appuyant sur les Comités Départementaux avec mission de mettre en place des calendriers réguliers d'épreuves dédiées à cette tranche d'âges de tous niveaux.
Elle encourage l'implication de bénévoles de club pour aider au bon fonctionnement des écoles de golf.

Les principaux objectifs de cette commission sont :

- Faire évoluer l'image du golf
- Structurer les relations entre le milieu fédéral (ffgolf, Ligues, CD) et le milieu scolaire (primaire, secondaire et universitaire)
- Développer la pratique régulière et assidue des moins de 13 ans
- Évaluer et suivre l'activité et la pratique en École de Golf

« Plus de jeunes, plus de jeu, plus de sport ! »

Table des matières

ffgolf



est une publication



68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex
Tél. 01 41 49 77 00 • Fax 01 41 49 77 01 • ffgolf@ffgolf.org

www.ffgolf.org

2012 • 3 000 exemplaires
GRATUIT • Ne peut être vendu

Directeur de publication : Christophe Muniesa, directeur exécutif ffgolf
Conception et réalisation : Direction marketing, communication et Ryder Cup 2018
Textes : Commission Jeunes ffgolf et PGA France
Remerciements à tous ceux qui ont collaboré à cet ouvrage
Illustrations Gwenhaëll Jublot ©

Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays

Impression : Imprimerie de l'Etoile • *certifiée* • www.l.b.c.@wanadoo.fr
Ce document a été réalisé sur du papier fabriqué à partir de bois issu de forêts gérés durablement